

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada Bab IV, berikut adalah simpulan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media ini dirancang untuk memperkenalkan huruf abjad dan nama sayuran kepada anak usia dini secara interaktif dan menarik. Setiap slide memuat huruf, gambar objek, dan audio pelafalan, serta disusun sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 4–5 tahun. Desain visual yang sederhana namun cerah, navigasi yang ramah anak, serta permainan tebak huruf menjadi kekuatan utama dari media ini.
2. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase 97,64% dan ahli materi sebesar 94,28%. Kelayakan ini mencakup aspek desain visual, isi materi, dan kesesuaian media dengan perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap media sangat positif. Guru memberikan penilaian 100% dalam kategori “Sangat Layak”, dan

peserta didik menunjukkan peningkatan skor dari 60,54% pada uji coba tahap I menjadi 93,35% pada tahap II. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint efektif dalam membantu anak usia dini mengenal huruf dan nama sayuran secara menyenangkan, komunikatif, dan bermakna.

## **B. Saran**

Adapun saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian ini yaitu:

### **1. Untuk Guru PAUD/TK**

Guru disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengenalkan huruf dan nama sayuran. Penggunaan media ini sebaiknya didampingi dengan eksplorasi aktivitas lisan dan fisik, agar anak dapat belajar secara multisensori.

### **2. Untuk Pengembang Media**

Diperlukan pengembangan lanjutan dengan menambahkan fitur evaluasi interaktif seperti kuis atau latihan pelafalan langsung agar keterlibatan anak meningkat. Integrasi dengan perangkat berbasis sentuhan (touch screen) juga dapat memperkaya pengalaman belajar anak.

### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk menguji media ini dalam konteks dan wilayah yang berbeda agar dapat memperkuat generalisasi hasil. Selain itu, pengembangan versi digital dalam format video animasi atau aplikasi berbasis Android dapat menjadi alternatif yang menarik dan mudah diakses.

### 4. Untuk Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan perlu mendorong penggunaan media digital interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran Kurikulum Merdeka, sekaligus memberikan pelatihan kepada guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran anak usia dini.